
ARTDINK
ZEUS II
Carnage Heart
PlayStation

木星圏の動乱終結から５年。
太陽系に平和が訪れたかに見えたが、
争いの火は今も燃え上がるときを待っている。

西暦2204年、火星で動乱が勃発。
地球連合は事態の鎮静を図るべく、軍を火星に派遣。
そこには、士官学校を卒業したばかりの若者、
グラハム・クティィナ少尉の姿もあった。

亡き母の、そして姿を知らない父の後を継ぐように、
軍人への道を歩みはじめたグラハム。
この戦いが彼の運命、そして秘密を明らかにしていく。

For Japan Only
プレイヤー 1人
メモリーカード 7or14ブロック
アナログコントローラ 対応（振動のみ）

SLPS 02318



CONTENTS

登場人物紹介



John Smith

ジョン・スミス

木星圏カリスト出身

地球連合木星方面軍
カリスト駐留師団
OKE大隊所属少尉

グラハムの士官学校時代からの友人の一人で、同じ火星の基地に配属された。行動先行型で軽い奴に見られがちだが、仲間思いのアツイ男でもある。



Graham Kutyna

グラハム・クティィナ

木星圏カリスト出身(?)

地球連合木星方面軍
カリスト駐留師団
OKE大隊所属少尉

士官学校をわずか16歳で卒業した若き主人公。木星叛乱事件時に死んだ母、ベッチナ・カウニッツの遺言により、自分がある人物のクローンとして生まれたことを知らされ悩む。



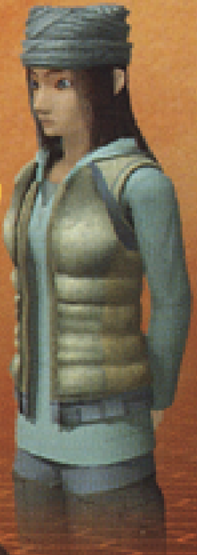
Mark Grant

マーク・グラント

木星圏カリスト出身

地球連合木星方面軍
カリスト駐留師団
OKE大隊所属大尉

前作「ZEUS」の主人公で、その舞台となった木星叛乱事件の英雄。今作では、木星圏を離れ、この火星の大地で活躍する。



Nilada Tessaoua
ニラーダ・テサワ
木星圏カリスト出身

地球連合木星方面軍
情報部所属少尉

ヒロインの一人で、マークのハイスクール時代の友人、モンド・テサワの妹。単身、今回の事件を調査している。グラハムの出生について何か知っているようなのだが…？



Anna Borson
アンナ・ボーソン
地球圏オーストラリア出身

地球連合緊急派遣軍
OKE師団所属曹長

ヒロインの一人で、元気いっぱいの表情豊かなコ。グラハムの危機に緊急派遣軍として、救援に駆けつける。エリートである、マークやグラハムに亡き兄の影を重ねている。



Lila Stuart
ライラ・スチュアート
地球圏イギリス出身

地球連合火星方面軍
OKE師団少尉

ヒロインの一人で、マークの妻アリアの従妹。軍人の一族の出で、エリートとしての自分を意識している。マークとともに、グラハム達の部隊に合流する。

コントローラ操作説明

アナログコントローラ

基本操作



戦術マップ





※従来のコントローラも、同じ操作方法で使用できます。
※本ゲームではアナログコントローラの振動のみ対応しています。アナログ入力はできません。

戦闘シーン



キャリア操作

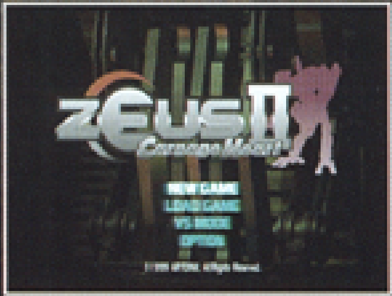


※ 振動機能はLEDの点灯消灯にかかわらず、動作します。
※ 振動機能のON/OFFの切り替えは、オプションモードで変更できます。

START MENU

ゲームの始め方

「ZEUSII Carnage Heart」のディスクをプレイステーションに正しくセットして電源を入れると、自動的にオープニングデモが始まります。デモ中に⊗ボタン、またはSTARTボタンを押すとデモが中断され、「ZEUSII Carnage Heart」のスタートメニューになります。



NEW GAME 新規にシナリオモードでゲームを始めます。

LOAD GAME シナリオモードでセーブしたデータでゲームを始めます。

VS MODE 作成したOKE同士を戦わせる対戦モードです。(→27P)

OPTION 以下の設定を変更します。
- ステレオ／モノラルの切替
- BGMの音量調整
- 振動機能の切替

セーブ／ロードについて

本ゲームでは、セーブする状況に合わせて以下の2種のセーブデータが作成されます。
それぞれ、メモリーカード7ブロックを使用します。
※ 本ゲームは、メモリーカード差込口1、メモリーカード差込口2に対応しています。

シナリオデータ シナリオモードで保存したセーブデータです。「PRIVATE ROOM」(→26P)、もしくは戦術マップ中(→20P)の「SAVE」「LOAD」コマンドで保存・読込みができます。また、スタートメニューの「LOAD GAME」からデータを読込むことができます。

対戦データ VSモードで保存したセーブデータです。「DATA」中の「SAVE」「LOAD」コマンドで保存・読込みができます。(→27P)

GAME MODE

シナリオモード

[NEW GAME]で始められる、本ゲームのメインモードです。
このモードは、OKE(Over Kill Engine)と呼ばれる無人機動兵器をプレイヤーが作成し、そのOKEの運用によって戦場を戦い抜いてゆく戦略シミュレーションゲームです。プレイヤーはOKE部隊の新人士官となり、OKEの武装セッティング及び思考ルーチンのプログラミングを行い、敵との遭遇に備えます。
ワールドマップでの移動後、敵部隊と遭遇するとタクティカル画面になり、戦略シミュレーションバトルを行います。さらにOKE同士が接敵した場合、3Dでの白熱したバトルが行われることになります。
OKEカスタマイズと戦略シミュレーションを中心に展開する、戦友達との様々な物語を楽しんで下さい。

対戦モード

[VS MODE]で始められる、対戦用のモードです。
OKEを設計し、3Dバトルでの対戦ができます。
最初は一部の機体しか使用できませんが、シナリオモードで入手した機体を搬入(→28P)したり、ライブラリの機体との対戦に勝利することによって、使用できる機体が増えていきます。
また、作成した機体を持ちよって、リーグ戦やトーナメント戦を行ったり、機体の強さを測る機体評価テストを行うこともできます。

●「ZEUS」のOKEの使用
前作「ZEUS」の対戦データを読み込んだり、搬入することで、前作で設計した機体を今作の対戦モードで使用することができます。ただし、一部の機体で装備武装に変更が加えられていますので、全く同じ状態の機体が使用できるのではないことをご了承下さい。

SCENARIO MODE

ゲームの目的

プレイヤーは主人公のグラハム・クティナとなり、OKE部隊の少尉としてOKEを駆使し、火星で起きた事件の鎮圧にあたります。事件の首謀者を倒し、火星に平和をもたらす事がグラハムの任務となります。

ゲームオーバー

ゲーム中、グラハムの操縦するキャリアが破壊されると、ゲームオーバーになります。
ゲームオーバーになると、MISSION開始前の基地メニューに戻ります。

ゲームの流れ

グラハムが、火星のサピュルス基地に配属されたところから物語は始まります。各作戦前に導入の会話シーンが語られ、その後、作戦のためのOKE設計、戦術マップでの作戦攻略を行います。再び次の基地内作戦前の会話シーンへ続くというように、これら一連の繰り返しで物語は進んでいきます。

基地

- 会話シーン(基地内作戦前会話)
- 基地内行動
  - OKE DESIGN(機体設計) …OKEの設計、修復を行います。
  - ORGANIZE(部隊編成) ……キャリアの選択及び、出撃させるOKEの搭載を行います。
  - MISSION(出撃) ……………進軍ルートを決定し、作戦を開始します。

↓

戦場

- 作戦直前会話
- ミッションスタート

味方側ターン　　味方部隊行動

- ACTION(自中隊操作) ………キャリア・OKEを操作し、作戦の勝利条件を満たすように作戦を展開します。
- TURN END(ターン終了) …動作可能な機体の行動が終了したら、このコマンドで、自分のターンを終了します。

敵側ターン

※勝利条件達成まで(ミッションスタート)へ繰り返し

- ミッションコンプリート
- 作戦後会話
  - PRIVATE ROOM(自室)
  - SLEEP (時間進行) …………作戦終了後、このコマンドの実行で、次の作戦に移ります。

※ラストバトルクリアまで「基地ー会話シーン」へ繰り返し

BASE

会話シーン



キャラクターグラフィックと、その人物の会話により物語が進んでいきます。
また、この時の会話の選択肢や、グラハムの行動によって、物語は変化します。

基地メニュー



OKE DESIGN(機体設計) OKEの設計・修理を行います。(→11P)

ORGANIZE(部隊編成) キャリアにOKEを搭載し、部隊を編成します。(→18P)

MISSION(出撃) 進行ルートを決定し、戦術マップでの作戦を行います。(→19P)

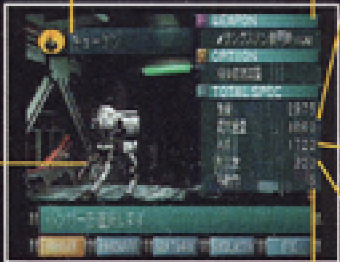
PRIVATE ROOM(自室) 時間進行、データのセーブ／ロードや設定の変更、ソフトウェア検定試験を行えます。(→26P)

OKE DESIGN

機体設計室

OKEデータ
装備データ及び、右記のような機体の各種性能が表示されます。

OKEの名称
選択したハンガー内にある機体の名称です。「OKE NAME」メニューで変更できます。



OKEのグラフィック
ハンガー内のOKEのグラフィックが表示されます。

移動力
機体の戦術マップ上での移動可能距離です。

重量/最大重量
OKEの現在の搭載重量と、標準搭載可能重量です。搭載重量が標準搭載可能重量の70%以下であればOKEの機動力が上昇します(搭載重量は緑色で表示)。標準搭載可能重量を超えての搭載も可能ですが、その場合、機動力は低下します(搭載重量は黄色で表示)。なお標準搭載可能重量の130%を超える搭載をしたOKEは出撃できません(搭載重量は赤色で表示)。

AP
OKEの価値です。破壊された場合、修復にはこの値と同等のAPが必要になります。

耐久度
機体が受けることが可能なDAMAGEの総量です。この値の高い機体ほど、敵の攻撃を受けても破壊されにくくなります。耐久度が減っている場合は、この値が赤く表示されます。

※■ボタンでOKEデータの表示を項目ごとに分割し、固定表示します。

OKE DESIGN

HANGAR(ハンガー選択)	OKEをカスタマイズするハンガーを選択します。20体まで設計することができます(→13P)。対戦モードでは、25体までの設計が可能です。
HARDWARE(ハード設計)	武装・オプション等選択し、OKEをカスタマイズします。(→13P)
SOFTWARE(ソフト設計)	行動チップを並べることで、OKEの行動パターンをプログラムします。(→15P)
SIMULATOR(能力テスト)	設計したOKEで戦闘をシミュレーションすることができます。(→17P)
ETC(その他)	別のコマンドメニューを表示します。
HANGAR COPY(機体複製)	設計済の機体と同じ機体を作成します。複製元と同じ機体BODYのストックがあり、かつ必要分のAPが存在する場合に限り、機体を複製することができます。
DIS JOINT(機体解体)	ハンガー内のOKEを解体し、APに還元します。解体したOKEはストックとして残りますので、再び設計し直すことも可能です。
OKE NAME(機体の名称変更)	機体の名称を変更します。最大12文字まで使用できます。
CODE NAME(機体の略名変更)	機体の略名を変更します。最大6文字までで、アルファベット、数字、一部記号のみが使用可能です。

※作戦で破損、もしくは弾薬や燃料を消耗したOKEは、自動的にAPを消費して、修理・補給が行なわれます。

※機体が破壊されている場合、その機体のハンガーに入る、もしくはその機体のあるハンガーでHARDWARE(ハード設計)を選択すると、修理するかどうかの確認ウィンドウが表示されます。

・REPAIR…APを消費し、機体を修復。
・SCRAP…機体は失われます。
・CANSEL…ハード設計画面から抜けます。

OKE DESIGN

HANGAR（ハンガー選択）

ハンガーナンバー
OKEを格納しているハンガーの番号です。01～20まであります。（対戦モードでは01～25まで）

OKEグラフィック
格納しているOKEのグラフィックです。

撃墜マーク
このOKEが破壊した敵ユニットの数です。



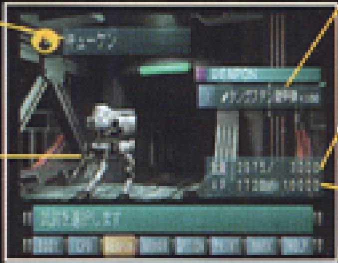
機体コード
格納している機体の略名です。「CODE NAME」メニューで変更できます。

機体の状態
ソフトウェア、ハードウェア両方の状態がOKの場合、「ALL READY」と表示されます。この状態でないOKEは出撃させることができません。
また、OKEが破壊されている場合、「BREAK DOWN」と表示されます。

HARDWARE（ハード設計）

OKEの名称
作成した機体の名称です。「OKE NAME」メニューで変更できます。

OKEのグラフィック
現在作成中のOKEのグラフィックが表示されます。



選択箇所のデータ
カーソルのあるコマンド箇所の装備データです。

重量／最大重量
OKEの現在の搭載重量と、標準搭載可能重量です。

作成AP／所持AP
OKEの作成に使用しているAPと、所持しているAPの残量です。

●AP（ARMAMENTS POINT）とは
APとは軍備用に使用される一種のお金です。プレイヤーはこのAPを消費して、OKEの設計、修理、弾薬・燃料の補給を行います。APが足りないと、破損状態のまま再出撃ということもありえますので、APの管理には気をつける必要があります。
なお、APは敵の機体を破壊、又は所持しているOKEを解体（「DIS JOINT」）することで得られます。

BODY（機体選択） 現在ストックしているOKEが表示されますので、この中からカスタマイズしたい機体を選択します。ストックしていないOKEは設計できません。

CPU（CPU選択） OKEの頭脳となるソフトウェアの内容を実行するパーツです。高速なものほど処理速度が速いのですが、反面、電磁パルスガンの影響を受けやすくなります。

WEAPON（武装選択） カスタマイズ中の機体に搭載する武装を決定します。搭載できる武装の種類、数はOKEの種類によって異なります。武装によっては弾数の調整も行えます。

ARMOR（装甲選択） 装甲の厚いものほど、相手の攻撃から受けるダメージは小さくなりますが、反面、放熱性能が低下します。また、「EX ARMOR」を装備する事で、特殊な防御効果を持たせる事ができます。

OPTION（オプション選択） 機体修復装置、機体冷却装置といった特殊効果をもつパーツを選択しますOKEによって搭載可能な個数が異なります。

PAINT（機体の模様と色の選択） 機体の塗装色および塗装パターンを変更できます。塗装パターンは各OKE毎に４種類ずつあります。

MARK（ペイントマーク作成） 機体につけるマークを作成できます。

HELP（ガイドラインヘルプ表示） ガイドラインヘルプを表示します。ハード設計時にわからない事があれば参照してください。

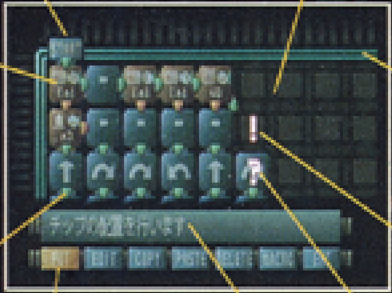
OKE DESIGN

SOFTWARE（ソフト設計）

スタート位置
プログラムの開始位置です。プログラムはここを起点に処理を開始します。

チップ
OKEの行動を指示する最小単位の命令です。これを組み合わせる事によりOKEの行動パターンを作成します。

矢印
チップの判定の流れる方向を示します。チップの内容を満たす判定の場合は赤色の矢印へ、満たさない場合は緑色の矢印へ判定が進みます。（判定の無いチップの場合は緑色の矢印のみがついており、判定のあるチップは赤・緑の両方の色の矢印がついています。）



チップテーブル
ここにプログラムのチップが配置されます。ソフトウェアは最大15×15のメインプログラム領域1つと、7×7のサブプログラム領域2つを使用して作成できます。

外枠
この枠まで処理が進んだプログラムは再び、スタート位置からプログラムを実行します。

！マーク
そのチップからの処理先が無い事を示します。

？マーク
そのチップに処理が流れていない（つまり使われない）ことを示します。

コマンドメニュー
チップを配置・編集するためのコマンド群です。

メッセージ表示部
カーソル位置のコマンドで編集可能な内容を文章で表示します。

PUT（配置） チップの配置を行います。

EDIT（編集） 既に配置されているチップの内容を変更します。

COPY（複製） 指定範囲内のチップを切り取り、他の位置にコピーします。
L1ボタン、R1ボタンで、切り取ったチップを回転できます。
※指定範囲決定時に、R1ボタンを押しながら◎ボタンで決定すると、切り取らずにコピーのみを行います。

PASTE（貼り付け） コピーした内容を貼り付けます。

DELETE（消去） 指定範囲内のチップを削除します。

MACRO（マクロ配置） マクロの配置を行います。マクロとはチップの集合体のことで、既に移動、回避、攻撃といった用途別のプログラムが組まれています。最低この3種のマクロをつなげることで、一通りの動作をするOKEをプログラムできます。「M.EDIT」で登録したマクロも、ここで呼び出すことができます。

ETC（その他） 別のコマンドメニューを表示します。

AUTO（自動設計） 設計されているOKEに合わせたプログラムを呼び出します。

ROM（ROM配置） 取得済のROMを呼び出します。ROMとは既に作成済のプログラムで、仲間からもらえる場合があります。

S.EDIT（スタート位置変更） スタート位置を変更します。サブプログラムのスタート位置も変更できます。

CLEAR（全消去） 配置されている全てのチップを削除します。

A.COPY（他データ複製） 他で作成したOKEのプログラムを呼び出します。

HELP（ガイドラインヘルプ表示） ガイドラインヘルプを表示します。ソフトウェア設計時にわからない事があれば参照してください。

M.EDIT（マクロ登録） 作成したマクロを登録します。最大4つまで登録可能です。

OKE DESIGN

SIMULATOR(能力テスト)

機体
テストに参加させる機体です。最大、7体同時の戦闘を行うことが可能です。



配置台
配置箇所の台の色によって、敵、味方を分けます。同色の機体は味方同士になります。

MODE(モード切替) テストモードの切替を行います。以下の3つのモードがあります。

・FREE BATTLE…………標準のテストモードです。OKE同士のテストを設定に従い行います。

・PARTNER BATTLE …ゲーム中に登場する仲間の作成したOKEと戦闘を行います。仲間は3体のOKEを構成して戦います。

・CARRIER BATTLE …キャリアでの戦闘をシミュレートできます。

FORMATION(機体配置) 機体の配置を行います。なお、対戦相手としてドローンとよばれるユニットが用意されています。配置する機体の選択時に、方向キーの左で画面を切り替えると選択できるようになります。

GROUP(グループ化) 機体のグループ分けを行います。

CONDITION(戦闘設定) テストを行うフィールド、及び戦闘時間を設定します。

HELP(ガイドラインヘルプ表示) ガイドラインヘルプを表示します。能力テスト時にわからない事があれば参照してください。

START(テスト開始) 機体の能力テストを開始します。(→23P)

OKE編成

キャリア名
出撃時に使用予定のキャリア名です。

搭載OKE
現在、キャリアに搭載しているOKEです。



搭載AP
作戦時にOKEの修理・補給に使用できるAPの値です。

搭載数
キャリアに搭載可能なOKEの最大数です。

移動力
キャリアの戦術マップ上での移動力です。

CARRIER（キャリア選択）	出撃時に使用するキャリアを選択します。
ENTER（OKE搭載）	キャリアに搭載するOKEを選択します。△ボタンで搭載したOKEを外すことができます。
PAINT（キャリアの塗装色変更）	キャリアの塗装色を変更します。
MARK（ペイントマーク作成）	キャリアにつけるマークを作成します。

進行ルート選択



進行済エリア
既に進行済みの地区です。たまに、所属不明のOKEが出現する場合があります。

現所在地
現在、主人公達がいる地区です。

未進行エリア
現在進行可能な地区です。進行先では敵OKEが存在し、戦闘が発生します。(→19P)

※進行済地区での戦闘では、パートナーを選んで出撃できます。(自分を含め、最大4部隊まで。)
※△ボタンで選んだパートナーを解除できます。

戦術マップ



指揮外ユニット
キャリアが破壊され、移動しなくなったOKEです。ただし、隣接地域での戦闘には参加します。ユニットの残り耐久度を示すバーが、緑で表示されています。

敵ユニット
敵部隊のユニットです。ユニットの残り耐久度を示すバーが、赤で表示されています。

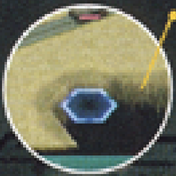
ガイドメッセージ
コマンド説明、行動手順等を表示します。

味方ユニット
味方部隊のユニットです。ユニットの残り耐久度を示すバーが、青で表示されています。

サテライトマップ
作戦を行っている戦術マップの全体図です。味方のユニットは青、敵のユニットは赤、指揮外ユニットは緑の光点で表示されています。

行動済ユニット
プレイヤーの指揮ユニットの内、行動の終了したユニットです。耐久バーの上に「END」の文字が表示されています。

未行動ユニット
プレイヤーの指揮ユニットの内、未行動のユニットです。耐久バーの上に「OK」の文字が表示されています。



地形

地形によっては、ユニットの進入・戦闘が行えない場合があります。

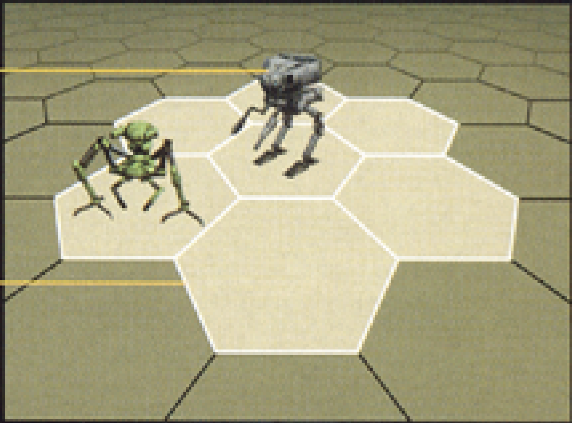
- 平地・道路 …… 全てのユニットが進入・戦闘できます。
- 山岳 …………… 全てのユニットが進入できません。
- 崖 ……………… 飛行型ユニットのみ進入・戦闘が可能です。崖地形にいる飛行型ユニットに、地上型ユニットは戦闘を仕掛けられません。（逆は可能です。）

ACTION（ユニット行動）	自分の指揮ユニットの移動、攻撃を行います。キャリアの場合は搭載OKEの発進も行えます。（→22P）
UNIT LIST（ユニット一覧）	味方部隊のユニットのリストを表示します。リストから各ユニットを選択すると、そのユニットの位置まで移動することができます。
C.O.W.（勝利条件）	この作戦の勝利条件（Condition Of Win）です。この条件を満たすとステージクリアとなります。
TURN END（ターン終了）	自分の部隊の行動を終了します。
ETC（その他）	別のコマンドメニューを表示します。
DATA SAVE（データ保存）	シナリオデータを保存します。メモリーカードを7ブロック使用します。
DATA LOAD（データ読込）	シナリオデータを読込みます。
HELP（ガイドヘルプ表示）	ガイドラインヘルプを表示します。戦術マップモード時にわからない事があれば参照してください。
SATELLITE（サテライト表示）	サテライトマップのON/OFFを切り替えます。

移動・攻撃について

攻撃目標

攻撃参加範囲



自分の指揮ユニットにカーソルを合わせ、◎ボタンを押すと、ユニットの移動可能範囲が表示されます。移動可能範囲内にカーソルを合わせて、◎ボタンを押すと、ユニットはそこに移動します。この時、L1 ボタン、R1 ボタンでユニットの向きを変更できます。

移動後、カーソルをユニットに合わせたまま◎ボタンで決定すると、「待機」。隣接する敵ユニットにカーソルを合わせて、◎ボタンで決定すると、「攻撃」を行います。また、移動時に直接、攻撃したい敵ユニットを選択することで、移動と攻撃を一度に行うこともできます。攻撃が始まると戦闘シーンに切り替わり、3Dオートバトル（→23P）が行われます。

なお、戦闘に参加するユニットは、攻撃を受けるユニットと、それに隣接する6箇所のマスに存在するユニット全てです。（最大7ユニットでの戦闘）

よって、当然、敵のユニットを複数の味方ユニットで取り囲んで戦闘を仕掛けた方が、有利に戦闘を進められることになります。

※燃料切れのユニットは、移動することができなくなります。

キャリアについて

キャリアはOKEと異なり、以下のような特徴を持ちます。

- **キャリアの操縦** ……………… 自分の指揮するキャリアが戦闘に入った場合、その操縦はプレイヤーの手で行わなければなりません。キャリアの操縦方法についてはコントローラ操作説明(→6P)を参照して下さい。キャリアで戦闘をしないのが一番良いのですが、そうも言ってられない場合もあります。キャリア戦闘のシミュレーション(→17P)で訓練しておいたほうが良いでしょう。
- **指揮官はキャリアに搭乗** … 各部隊の指揮官達はそれぞれのキャリアに搭乗しています。このキャリアが破壊された場合、搭乗していた指揮官は死亡します。主人公の搭乗するキャリアが破壊された場合は、ゲームオーバーになります。
- **OKEの搭載・発進** ………… ACTIONコマンドでキャリアを選択すると、MOVEコマンドとLAUNCHコマンドがMOVEコマンドはキャリア自身の移動を、LAUNCHコマンドはキャリアに搭載されたOKEを発進させます。また、OKEの移動先にキャリアを指定することで、OKEをキャリアに再搭載できます。
- **OKEの修理・補給** ………… キャリアはその搭載APを消費して、OKEの修理・補給を行えます。キャリアに搭載したOKEには修理と補給を、キャリアの隣接ヘクスにいるOKEには補給のみを行います。修理・補給は毎ターン一定量ずつ行われます。
- **敵OKEの確保** ……………… 敵のキャリアを破壊すると、その指揮下のOKEは移動を停止します。停止したOKEは作戦終了後、自分のユニットとして使用することができます。なお、味方のキャリアが破壊された場合も同様に、その指揮下のOKEは停止します。

BATTLE SCENE

戦闘シーン

レーダー有効範囲
通常320Mで、戦闘フィールド全体を認識できますが、レーダー妨害弾を使用することで、有効範囲が狭くなります。

レーダー
各機体及び障害物の位置、発射兵器の弾道を表示しています。なお、機体位置を示す色は、「GROUP」で色分けした色に対応しています。

機体ステータス
選択している機体のDAMAGE（耐久力）、HEAT（熱量）、FUEL（燃料）をバーと、パーセンテージで表示しています。

DAMAGE
機体が攻撃を受けると、DAMAGEが増えます。DAMAGEが100％に達すると、機体は破壊されます。

HEAT
武器を発射する、もしくは攻撃を受けるとHEATが増えます。時間毎に、一定量のHEATは減ります（放熱）。HEATが80％を超えると、DAMAGEを受け、燃料も減少します。



FUEL
機体が移動すると、FUELが減少します。FUELが0％になると、機体は行動を停止してしまいます。飛行型機体の場合、墜落し、破壊されてしまいます。

識別マーク
3D画面上の各機体の所属GROUPの色が表示されています。

機体コード
選択している機体のコード名です。

装備残量
選択している機体の装備の残量です。

戦闘時間
戦闘開始からの時間です。このカウント数が120になれば、自動的に戦闘は終了します。
対戦モード、動作テストの場合は、「CONDITION」での設定時間になれば、自動的に戦闘が終了します。

GROUP状況
同じGROUPの機体のDAMAGE状況です。緑色のバーが耐久度の状態を示します。このバーが全て赤くなった機体は破壊されています。この耐久度のバーの下にラインがついている機体の状況が、各ウインドウで表示されます。L2ボタンもしくはR2ボタンで機体を切替えることができます。

HIT

選択している機体の発射物が、DAMAGEを与えた場合に表示されます。



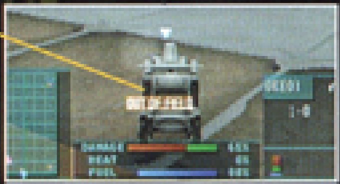


DAMAGE

選択している機体がDAMAGEを受けた場合、そのDAMAGE量とともに表示されます。

OUT OF FIELD

機体が戦闘フィールドの端にいると、この表示がでます。
しばらくこの状態が続くと、機体は戦闘フィールドから離脱します。
(ESCAPEと表示されます)



機体動作

現在の機体のアクション動作状況を表示します。

実行プログラム

現在実行しているプログラム図と、その実行箇所を表示します。

動作アナライズ

現在実行しているプログラム名を表示します。



通信&カウンタ

現在実行しているプログラム処理の時点で、通信チップ、カウンタチップに代入されている値を表示します。

ダメージリスト

選択している機体の与えたDAMAGE量(HIT)と、受けたDAMAGE量(DAMAGE)を表示します。

BATTLE SCENE

全戦闘シーン共通

戦闘シーン中のコマンドメニューは、SELECTボタンで表示できます。

ヘルプ ガイドラインヘルプを表示します。機体テスト時にわからない事があれば参照してください。

カメラモード 視点の切り替えを行います。以下の３つの状態に切り替えられます。
- TRACE…… 選択している機体の後方からの視点です。
- FREE……… 視点を自由に動かすことができます。（→6Pコントローラ説明「戦闘シーン」参照）
- ACTION … 自動的に視点の切り替えが行われます。（作戦中の戦闘は自動的にこの状態になります。）

リプレイ設定 戦闘終了時にリプレイを行うかどうかの選択肢の表示の有無を、切り替えます。

レーダー レーダー表示の切り替えを行います。以下の３つの状態に切り替えられます。
- マップ型…… 戦闘マップ全域を表示します。
- 円型 ……… 選択した機体を中心に周囲を表示します。
- OFF ……… レーダーウインドウを非表示にします。

装備残量 装備残量ウインドウの表示／非表示を切り替えます。

機体ステータス 機体ステータスウインドウの表示／非表示を切り替えます。

識別マーク 識別マークの表示／非表示の表示／非表示を切り替えます。

機体テストのみ

実行プログラム 実行プログラムウインドウの表示／非表示を切り替えます。

機体動作モード 機体動作ウインドウの表示／非表示を切り替えます。

実行速度 戦闘の実行速度を切り替えます。
- NORMAL … 通常の速度で実行します。
- SLOW …… スローで実行します。
- FRAME…… コマ送りで実行します。

ダメージリスト ダメージリストウインドウの表示／非表示を切り替えます。

動作アナライズ 動作アナライズウインドウの表示／非表示を切り替えます。

通信&カウンタ 通信&カウンタの表示／非表示を切り替えます。

PRIVATE ROOM

自室



OKEストックリスト
現在設計可能なOKEの残り機体数を、各機体ごとに表示しています。

SLEEP（時間進行） 睡眠をとり、時間を進めます。作戦実行後は、このコマンドを使用しないと次の作戦を行えません。

DATA SAVE（データ保存） シナリオデータを保存します。メモリーカードを7ブロック使用します。

DATA LOAD（データ読込） シナリオデータを読込みます。

OPTION（オプション変更） ゲームの設定を変更します。設定内容はスタートメニューの「OPTION」と同じです。(→7P)

LICENSE（ライセンス検定） ソフトウェアの検定試験を受けます。3級から1級まであり、段階に合わせて、プログラムを詳細に組むことができるようになります。

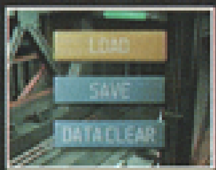
VS MODE

対戦メニュー



DATA(データ)	対戦データのSAVE/LOAD/CLEARを行います。
DESIGN(OKE設計)	OKEの作成を行います。(→11P)
CARRY(OKE搬入)	他のモードで作成した機体やライブラリ中の機体データを搬入し、対戦に使用できるようにします。
TEAM(チーム編成)	チーム編成を行います。
BATTLE(対戦モード選択)	各種対戦、及び機体評価テストを行うことができます。
RESULT(対戦結果)	対戦結果を表示します。
HELP(ガイドラインヘルプ)	ガイドラインヘルプを表示します。VS MODE時にわからない事があれば参照してください。

■DATA



LOAD(読込み)	対戦データを読込みます。
SAVE(保存)	対戦データを保存します。
DATA CLEAR(データ消去)	現在、読込んでいるデータを全て破棄します。

■CARRY



SCENARIO DATA（シナリオデータからの搬入） シナリオデータ中のOKEを搬入します。

VS DATA（対戦データからの搬入） 対戦データ中のOKE、もしくはチームを搬入します。

LIBRARY（ライブラリからの搬入） ライブラリ中のOKE、もしくはチームを搬入します。

※搬入を行うと、搬入元で設計されているOKEは全て設計可能になります。

■TEAM



OKE SELECT（OKE選択） チームの編成を行います。
最大３機体でチームを編成できます。

NAME CHANGE（チーム名変更） チーム名を変更します。

TEAM CLEAR（チーム消去） 選択しているチームデータを削除します。

■BATTLE



TOURNAMENT（トーナメント戦） トーナメント戦を行います。
最大16チームで戦うことができます。

LEAGUE GAME（リーグ戦） リーグ戦を行います。
最大16チームで戦うことができます。

LIBRARY（ライブラリ対戦） ゲーム内にあらかじめ登録してあるチームとの対戦を行います。
ライブラリ対戦で倒したOKEは、搬入ができるようになります。

RATING（機体評価） チーム、又は同機体３機での強さを評価します。５回の状況の異なる戦闘を行い、評価を行います。

使用上のご注意

●このディスクは家庭用ビデオゲーム・コンピュータ“PlayStation”専用のソフトです。他の機種でお使いになると、機器等の故障の原因や耳等の身体に悪い影響を与える場合がありますので絶対におやめください。●このディスクは NTSC | J マークあるいは FOR SALE AND USE IN JAPAN ONLY の表記のある日本国内仕様の“PlayStation”にのみ対応しています。海外仕様の“PlayStation”では使用できません。●「解説書」および“PlayStation”本体の「取扱説明書」「安全のために」をよくお読みの上、正しい使用方法でご愛用ください。

●このディスクを“PlayStation”本体にセットする場合は、必ずレーベル面（タイトル等が印刷されている面）を上にしてください。また、中央部分を軽く押し込み、ディスクを安定させてください。●プレイ終了後“PlayStation”本体からディスクを取り出す場合は、本体のオープンボタンを押し、ディスクの回転が完全に止まったのを確認してから行ってください。回転中のディスクに触れると、けがをしたりディスクを傷つけたり本体の故障の原因になりますので、絶対におやめください。●ディスクは両面とも、指紋、汚れ、傷等をつけないように取り扱ってください。またシール等を貼付したり、鉛筆、ペン等で文字や絵を書かないでください。●ディスクが汚れた時はメガネふきのような柔らかい布で、内周から外周に向かって放射状に軽く拭き取ってください。その時、レコード用クリーナーや溶剤等は使用しないでください。●ひび割れや変形したディスク、あるいは接着剤等で補修されたディスクは誤作動の原因になりますので絶対に使用しないでください。●直射日光のあたる場所、暖房機器の近く等高温の所には保管しないでください。また、湿気の多い所も避けてください。●ケースやディスクの上に、重いものを置いたり落としたりすると、破損しけがをすることがありますので絶対におやめください。●プレイ終了後はディスクをケースに戻し、幼児の手の届かない場所に保管してください。●お客様の誤ったお取り扱いにより生じたキズ、破損等に関しては補償いたしかねますので、あらかじめご了承ください。

●“PlayStation”本体をスクリーン投影方式のテレビ（プロジェクション・テレビ）には絶対接続しないでください。残像光量による画面焼けが生じることがあります。●ソフトによってはメモリーカードが必要な場合があります。「解説書」で確認してください。

健康上のご注意

●プレイする時は健康のため、1時間ごとに約15分の休憩を取ってください。●疲れている時や睡眠不足の時はプレイを避けてください。●プレイする時は部屋を明るくし、なるべくテレビ画面から離れてください。●ごくまれに、強い光の刺激を受けたり、点滅を繰り返すテレビ画面を見ていると、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失等の症状を起こす人がいます。こうした経験のある方は、事前に必ず医師と相談してください。また、プレイ中の画面を見ていてこのような症状が起きた場合は、すぐに中止し医師の診察を受けてください。